

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *JIGSAW* DAN *NUMBERED HEADS TOGETHER* (NHT) DITINJAU DARI PRESTASI BELAJAR IPS KELAS VI SD

NGRUKEMAN KASIHAN BANTUL

Oleh:

Imam Sholeh

PGSD FKIP PGRI Yogyakarta

e-mail: imam.dirga@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah perbedaan prestasi belajar IPS siswa antara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan *Numbered Heads Together* (NHT) dan untuk mengetahui lebih efektif mana antara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan *Numbered Heads Together* (NHT) dalam meningkatkan prestasi belajar IPS.

Penelitian ini adalah penelitian pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Ngrukeman Kecamatan Kasihan tahun ajaran 2016/2017. Sampel penelitian adalah siswa kelas VIA dan VIB SD Ngrukeman Kecamatan Kasihan yang berjumlah 52 siswa. Pemilihan satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol dilakukan secara sengaja. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode statistik parametrik yaitu uji t (t-test) dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa (1) ada perbedaan prestasi belajar IPS siswa antara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan *Numbered Heads Together* (NHT). Hal ini diketahui dari uji t prestasi belajar siswa dengan nilai sig 0,017 atau sig < 0,05 dengan nilai t 2.470. (2) Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih efektif daripada menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dalam meningkatkan prestasi belajar IPS. Hal ini diketahui dari hasil nilai posttest dengan jumlah rata-rata 83.58 dari kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan jumlah rata-rata 75.12 dari kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT).

Kata Kunci: Prestasi Belajar IPS, *Jigsaw*, *Numbered Heads Together* (NHT).

ABSTRACT

This research aims to know is there any difference of student social learning achievement between using cooperative learning model Jigsaw with *Numbered Heads Together* (NHT) and to find which one was more effective between cooperative learning model Jigsaw and *Numbered Heads Together* (NHT) in improving the social learning achievement.

This research was a quantitative approach with the experimental method of *Quasi Experimental Design*. The populations were VI class students at Ngrukeman Elementary School Kasihan in the Academic Year 2016/2017. Samples were VIA and VIB classes were 52 students. Selection of one class as an experimental group and a control group class is done deliberately. Data collection techniques used tests, interviews, and documentation. Analysis of the data used a statistical method parametric t test (t-test) with a significance level of 0.05.

The study concluded that (1) there was a difference between the students' learning achievement in social study used cooperative learning model Jigsaw with *Numbered Heads Together* (NHT). It was known from the t test students achievement with 0,017 or sig sig < 0.05 by t 2,470. (2) Jigsaw type model of cooperative learning was more effective than cooperative learning *Numbered Heads Together* (NHT) model in improving the social learning achievement. It was known from the results of the post test with the average score 83.58 from the experimental group used cooperative learning Jigsaw model and the average 75.12 from control group used cooperative learning *Numbered Heads Together* (NHT) model. The big difference in the increased in the score of learning achievement by using model can be used as information and consideration of the use of learning models that match the characteristics of the students so that the students were expected to be easier to understand the lessons and achieve better learning achievement.

Keywords: Social Learning Achievement, *Jigsaw*, *Numbered Heads Together* (NHT).

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan pembelajaran bukan hanya terletak pada pengajar saja melainkan banyak aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran tersebut. Sebagai contoh, faktor internal dan eksternal. Faktor internal lebih banyak mendominasi karena faktor ini datang dari dalam diri siswa itu sendiri, siswa kurang bersemangat belajar, kurangnya motivasi dan kesulitan menangkap materi yang diberikan oleh pengajar. Selain internal aspek lain yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran juga berasal dari faktor eksternal, seperti guru, media, model pembelajaran dan metode yang digunakan oleh guru pada saat mengajar.

Proses pendidikan IPS pada pendidikan tinggi maupun di sekolah dasar perlu adanya pembaharuan yang serius, karena pada kenyataannya selama ini banyak model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, tidak adanya improvisasi dalam pembelajaran, jauh dari model pembelajaran yang modern sesuai perkembangan zaman dan kondisi lingkungan sekitar dimana siswa berada. Oleh sebab itu, para pengajar hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran IPS yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) sesuai pembelajaran IPS yang berorientasi pada pembelajaran yang kontekstual tersebut.

Model pembelajaran yang bisa meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran cooperative learning (pembelajaran kooperatif). Terdapat berbagai tipe model pembelajaran kooperatif yang telah dikembangkan di antaranya: (1) *Jigsaw*, (2) *Group Investigation*, (3) *Think Pair Share*, (4) *Numbered Head Together (NHT)*, dan (5) *Teams Games Tournament (TGT)*. Ada banyak sekali jenis model pembelajaran kooperatif, peneliti ingin mengetahui perbedaan antara model kooperatif.

Sebagai gambaran tentang efektifitas pembelajaran dengan model pembelajaran tipe *Jigsaw* dan *Numbered Heads Together* maka peneliti merujuk pada beberapa pembelajaran yang telah menggunakan model kooperatif ini sebagai model pembelajaran. Model *Jigsaw* dan

Numbered Head Together pada pembelajaran memang sudah digunakan dalam beberapa pembelajaran seperti pembelajaran IPS. Pada penggunaan kedua model kooperatif ini memang diperoleh hasil yang maksimal dari pembelajaran baik dilihat dari aspek hasil belajar dan juga suasana pembelajaran. Hasil dari pembelajaran menjadi efektif karena penggunaan model kooperatif. Hal itu dikarenakan pembelajaran yang dilakukan berjalan secara efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Teguh (2015) menunjukkan bahwa setelah diterapkan cooperative learning tipe *Jigsaw*, tingkat prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas mengalami peningkatan yaitu dari 53,8 meningkat menjadi 86,87. Peneliti Dadang (2015) yang menggunakan model cooperative learning tipe *Numbered Heads Together* pun juga menyimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan yaitu dari 55 meningkat menjadi 75. Hasil beberapa penelitian tersebut, membuat peneliti menggabungkan model pembelajaran *Jigsaw* dan *Numbered Heads Together* yang ditinjau dari prestasi belajar IPS.

Penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan Model Kooperatif tipe *Jigsaw* dan *Numbered Heads Together* terhadap prestasi belajar IPS pada siswa kelas VI SDN Ngrukeman Kasihan Bantul Yogyakarta merupakan penelitian penerapan model pembelajaran pada siswa untuk pembelajaran di dalam kelas. Sebagai penelitian penerapan model pembelajaran tentu saja akan melibatkan siswa sebagai subjek penelitian sekaligus sekolah sebagai mitra peneliti dalam penelitian tersebut. Penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian kuantitatif bentuk eksperimen penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan *Numbered Heads Together* pada pembelajaran IPS pada siswa kelas VI.

Model pembelajaran *Jigsaw* dibangun oleh Elliot Aronson. Dalam metode ini setiap siswa dalam kelompok diberikan informasi tentang suatu bahan pelajaran. Semua siswa perlu mengetahui semua informasi agar kelompok berhasil. Dalam metode ini ada siswa yang bergabung dalam kelompok ahli dan membahas tentang suatu masalah tertentu.

Siswa itu bertugas untuk mengajari siswa-siswa yang lain dalam kelompoknya.

Atas dasar pemikiran di atas peneliti ingin meneliti tentang Efektifitas Model Pembelajaran *Jigsaw* dan *Numbered Heads Together (NHT)* ditinjau dari prestasi belajar IPS kelas V SD Ngrukeman Kasihan Bantul.

B. Identifikasi Masalah

Berdasar dari latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPS di kelas V SD N Ngrukeman Kasihan Bantul:

1. Penggunaan model pembelajaran yang belum beragam karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Pembelajaran aktif belum terlaksana karena dalam pembelajaran IPS siswa masih menggunakan metode menghafal.
3. Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS rendah karena dalam pembelajaran IPS belum menggunakan model pembelajaran Kooperatif.
4. Model pembelajaran *Jigsaw* dan *Numbered Heads Together* sama-sama meningkatkan prestasi belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi penelitian ini pada Efektifitas Model Pembelajaran *Jigsaw* dan *Numbered Heads Together (NHT)* ditinjau dari prestasi belajar IPS kelas V SD Ngrukeman Kasihan Bantul dengan kompetensi dasar Membandingkan Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Negara-negara Tetangga.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah tersebut di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan prestasi belajar pada pembelajaran IPS antara menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dan *Numbered Heads Together (NHT)* pada siswa kelas V SD N Ngrukeman Kasihan Bantul?
2. Manakah yang lebih efektif antara model pembelajaran *Jigsaw* dan *Numbered Heads Together (NHT)*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat ditetapkan tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan prestasi belajar pada pembelajaran IPS antara menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dan *Numbered Heads Together (NHT)* pada siswa kelas V SD N Ngrukeman Kasihan Bantul.
2. Untuk mengetahui manakah yang lebih efektif antara model pembelajaran *Jigsaw* dan *Numbered Heads Together (NHT)*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan pengetahuan dan menambah wawasan tentang konsep konsep pembelajaran IPS untuk sekolah dasar.
 - b. Memberikan informasi tentang keefektifan sebuah model pembelajaran dalam pelajaran IPS terhadap prestasi belajar siswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Membantu meningkatkan prestasi belajar IPS.
 - 2) Melatih siswa untuk bekerjasama dan bertanggung jawab dalam sebuah pembelajaran
 - b. Bagi Guru
 - 1) Menambah variasi dalam pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan.
 - 2) Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan menggunakan model dalam pembelajaran IPS
 - c. Bagi Sekolah
Sebagai bahan acuan untuk menerapkan model pembelajaran yang efektif.
 - d. Peneliti
 - 1) Sebagai wawasan baru untuk mengembangkan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

- 2) Sebagai motivasi untuk melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran

IKAJIAN TEORI

A.Kajian Teori

1.Efektivitas

Menurut Daryanto (2010:57), "Efektivitas adalah suatu konsep yang sangat penting, karena dapat memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasarnya atau suatu tingkat pencapaian tujuan". Kemudian disimpulkan oleh Daryanto (2010:57), "efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran seni. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran".

Menurut Popham, (2008:7), Efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.

Oleh karena itu, menurut peneliti efektivitas pembelajaran merupakan suatu keterkaitan antara proses dan produk pembelajaran yang dilakukan guru terhadap kegiatan belajar siswa yang memiliki perubahan.

2.Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Menurut Isjoni (2013:54), "Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal".

Hanafi (2013) salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa melibatkan siswa secara aktif adalah tipe Jigsaw. Tipe Jigsaw adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

Ahmad Susanto (2014:242). Jigsaw adalah struktur multifungsi struktur kerja sama belajar. Jigsaw dapat digunakan dalam beberapa hal untuk mencapai berbagai tujuan tetapi terutama digunakan untuk

presatasi dan mendapatkan materi baru, struktur ini menciptakan saling ketergantungan. Dari pemaparan di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada bentuk struktur multifungsi kelompok belajar yang dapat digunakan pada semua pokok bahasan dan semua tingkatan untuk mengembangkan kealian dan keterampilan setiap anggota kelompoknya.

Dengan demikian dari pendapat Ahmad Susanto (2014:242), dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif jigsaw ini adalah suatu model pembelajaran kerja kelompok belajar dan partisipasi dalam kelompok, dengan memperhatikan kriteria sebagai berikut:

- a. Mendengarkan (listening)
- b. Berkata (speaking-student)
- c. Kerjasama
- d. Refleksi pemikiran
- e. Berfikir reflektif.

Adapun langkah pembelajaran model Jigsaw menurut Rusman, (2008: 203) dalam Shoimin (2014:90) yaitu:

- a. Langkah-Langkah
 - 1) Langkah pertama
Guru merencanakan bersamaan menyiapkan RPP dengan menerapkan model Jigsaw.
 - 2) Langkah Kedua
Siapkan handout materi pembelajaran untuk masing-masing konsep.
 - 3) Langkah Ketiga
Guru menyiapkan kuis sebanyak jumlah anak dalam 1 kelompok jenis sesuai materi yang akan siswa pelajari.
 - 4) Langkah Keempat
Bagilah kelas dalam tiga kelompok. Guru menyampaikan pengantar diskusi kelompok dengan menjelaskan secara singkat, (1) topik yang akan dipelajari masing-masing kelompok, (2) tujuan dan indikator belajar yang diharapkan, (3) bentuk tagihan tiap kelompok, (4) prosedur kegiatan, (5) sumber belajar yang dapat siswa gunakan. Diskusi dimulai, siswa aktif mempelajari materi, guru menjadi pemantau dan fasilitator.
 - 5) Langkah Kelima
Setiap subkelompok mendalami materi pada handout yang

menjadi pegangannya. Mendalami fakta, konsep, dan prosedur penerapan konsep agar ilmu yang mereka pelajari dapat disampaikan kembali kepada teman-temannya. Pada fase ini tidak ada interaksi antar subkelompok. Kegiatan refleksi ini merupakan proses peningkatan penguasaan materi untuk menghadapi babak diskusi tim ahli.

6) Langkah keenam

Setiap subkelompok yang ahli mengenai konsep ke-1 bergabung dengan ahli konsep ke-1 dari kelompok lain. Begitu juga dengan subkelompok ke-2, ke-3 dan ke-5 sesuai jumlah ahli dalam 1 kelompok sehingga membentuk struktur kelompok ahli.

7) Langkah Ketujuh

Selesai mendalami materi melalui diskusi kelompok ahli, siswa kembali ke kelompok awal atau kelompok belajar. Hasil dari diskusi pada kelompok ahli dibahas kembali dalam kelompok awal. Pada tahap akhir kegiatan belajar, setiap subkelompok menyampaikan hasil diskusi pada kelompok ahli. Dengan cara ini seluruh siswa mengulang telaah seluruh materi yang dikuasainya.

8) Langkah Kedelapan

Guru mengukur hasil belajar siswa dengan tes atau kuis. Guru dapat menilai tingkat ketuntasan belajar dengan cara membandingkan hasil yang siswa capai dengan target yang ditetapkan dalam RPP.

b. Kelebihan

- 1) Memungkinkan murid dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan, dan daya pemecahan masalah menurut kehendak sendiri.
- 2) Hubungan antara guru dan murid berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana belajar menjadi sangat akrab sehingga memungkinkan harmonis.
- 3) Memotivasi guru untuk bekerja lebih aktif dan kreatif.
- 4) Mampu memadukan berbagai pendapat belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok, individual.

c. Kekurangan

- 1) Jika guru tidak mengingatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing, dikhawatirkan kelompok akan macet dalam pelaksanaan diskusi.
- 2) Jika anggota kelompoknya kurang akan menimbulkan masalah.
- 3) Membutuhkan waktu yang lebih lama, apalagi bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk mengubah posisi yang dapat menimbulkan kegaduhan

3. Model Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together (NHT)

Ada banyak tipe model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di kelas salah satunya adalah Numbered Heads Together. Menurut Zainal Aqib (2013:107), "Numbered Heads Together (NHT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif". Trianto, (2012: 82) berpendapat, "Numbered Heads Together (NHT) atau penomoran berpikir merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Setiap siswa mendapatkan kesempatan sama untuk menunjang timnya guna memperoleh nilai yang maksimal sehingga termotivasi untuk belajar. Ahmad Susanto (2014:227), "pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) adalah suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggotanya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya.

Struktur NHT sering disebut berfikir secara kelompok. NHT digunakan untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut..

a. Langkah-langkah dalam Model Pembelajaran NHT. Together (NHT) menurut Zainal Aqib (2013:108) adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dibagi dalam kelompok. Setiap peserta didik dalam setiap kelompok mendapat nomor.
- 2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
- 3) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat

mengerjakan atau mengetahui jawaban dengan baik.

- 4) Guru memanggil salah satu nomor peserta didik dan nomor yang diipanggil keluar dari kelompok untuk menjelaskan hasil kerja sama mereka.
 - 5) Tanggapan dengan teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain.
 - 6) Kesimpulan dari permasalahan pada soal yang dikerjakan.
- b. Kelebihan model pembelajaran NHT. Zainal Aqib (2013:108), menyatakan beberapa kelebihan dari model NHT, sebagai berikut:
- 1) Setiap siswa menjadi siap semua
 - 2) Siswa dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh
 - 3) Murid yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai
 - 4) Terjadi interaksi secara intens antarsiswa dalam menjawab soal.
- c. Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe NHT menurut Aris Shoimin (2014:177) dan Zainal Aqib (2013:109):
- 1) Siswa yang terbiasa dengan cara konvensional akan sedikit kewalahan.
 - 2) Guru harus bisa memfasilitasi siswa.
 - 3) Tidak semua anak mendapat giliran.
 - 4) Tidak cocok diterapkan dengan jumlah siswa yang banyak karena membutuhkan waktu yang lama.

4. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS atau yang sering disebut dengan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang mengkaji antara hubungan manusia dalam berbagai segi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ahmad Susanto (2014:6), Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

Seperti yang dikemukakan oleh Rudy Gunawan, (2011:16), "bahwa pentingnya pendidikan IPS dalam mengkaji hubungan antar manusia dalam berbagai dimensi kehidupan. Karena mengkaji hubungan manusia dalam

berbagai ruang dan waktu merupakan karakteristik atau jati diri dari pendidikan IPS".

Bining & Bining (1952) dalam Tasrif (2008:1) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan sosial adalah studi integratif dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan yang bertujuan meningkatkan kompetensi kewarganegaraan khususnya lagi adalah untuk membantu masyarakat. Dari berbagai definisi studi sosial atau IPS tersebut tampak jelas bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan himpunan pengetahuan tentang kehidupan sosial dari bahan realitas kehidupan sehari-hari dalam masyarakat.

b. Tujuan Pengajaran IPS

Secara garis besar tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial menurut (Tasrif, 2008:33) adalah:

- 1) Memberi Nilai Moral dan Etik.
- 2) Membentuk manusia yang berbudaya dan memiliki mental sosial.
- 3) Membentuk kecerdasan individu dan masyarakat.

Sementara itu menurut Wahab, (Rudy Gunawan, 2011:21), "Tujuan pengajaran IPS di sekolah tidak lagi semata-mata untuk memberi pengetahuan dan menghadapi sejumlah fakta dan informasi akan tetapi lebih dari itu". Para siswa selain diharapkan dapat memiliki pengetahuan, mereka juga dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosial.

c. Ruang Lingkup IPS

Menurut Tasrif (2008:4), "ruang lingkup IPS adalah menyangkut kegiatan dasar manusia, maka bahan-bahannya bukan hanya mencakup ilmu-ilmu sosial dan humaniora melainkan juga segala gerak kegiatan dasar manusia seperti agama, sains, teknologi, seni, budaya ekonomi dan sebagainya yang bisa memperkaya pendidikan IPS".

Menurut Rudy Gunawan, (2011:39) ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan.
- 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- 3) Sistem sosial dan budaya.
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

5) IPS SD sebagai Pendidikan Global (global education).

Seperti yang dikemukakan di atas ruang lingkup IPS mencakup banyak aspek kehidupan yang berpengaruh dalam kehidupan manusia. Mempengaruhi perilaku yang nantinya akan dibawa oleh setiap individu.

5. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Dalam kesimpulannya menurut Syaiful Bahri Djamarah (2012:23) "prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar". Kemudian dikemukakan oleh Muhamad Fathurrohman (2012:119) dalam bukunya, "prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai.

b. Pengukur Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang diperoleh melalui tes atau evaluasi memberikan gambaran tentang keberhasilan suatu pembelajaran. Untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar, maka guru dapat mengadakan suatu penilaian dengan cara mengevaluasi siswa.

Menurut Muhibbin Syah (2010: 140) mengatakan bahwa evaluasi yang berarti pengungkapan dan pengukuran hasil belajar itu pada dasarnya merupakan penyusunan deskripsi siswa, baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Prestasi belajar siswa yang diwujudkan dalam bentuk nilai memiliki manfaat untuk mengetahui prestasi belajar. Prestasi belajar pada umumnya dinyatakan dalam bentuk angka 0 sampai dengan 100. Secara empiris nilai yang diperoleh siswa di sekolah dapat dijadikan indikator tinggi rendahnya prestasi belajar. Hasil prestasi yang dicapai siswa dapat menentukan sejauh mana anak didik atau siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Muhibbin Syah (2010: 152) pengukuran keberhasilan belajar dapat dilakukan dengan:

- 1) Evaluasi Prestasi Kognitif
- 2) Evaluasi Prestasi Afektif
- 3) Evaluasi Prestasi Psikomotorik

c. Prestasi belajar IPS

Prestasi belajar IPS adalah hasil atau perubahan yang sudah didapat siswa dalam penguasaan tugas-tugas atau materi pelajaran IPS.

Awan Mutakin dalam Ahmad Susanto (2014:10) "Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang dimaksudkan agar siswa setiap individu untuk meningkatkan aspek ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai ketrampilan".

B. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Teguh Eko Pamuji PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta dengan judul skripsi Efektivitas Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Ips Pada Siswa Kelas IV Sdn Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta. Untuk mengetahui ada tidaknya efektivitas penggunaan pembelajaran tipe Jigsaw terhadap prestasi belajar IPS, maka dilakukan hasil belajar yang diperoleh dengan menggunakan perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol. T-Test. Berdasarkan uji-t yang dilakukan dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom sig. (2-tailed) baris equal variances assumed sebesar 0,002. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 ($0,002 < 0,05$). Sementara itu dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel sebanyak 51, maka nilai derajat kebebasan ($dk = n - 2 = 51 - 2 = 49$) dan taraf kesalahan 5% untuk uji dua pihak maka dapat diketahui nilai $t_{tabel} = 2,010$. Berdasarkan baris Equal Variances Assumed di atas, dapat diketahui nilai $t_{hitung} = 3,219$. Dari perhitungan diperoleh $3,219 > 2,010$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dan nilai signifikansi yang diperoleh $0,002 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan rata-rata nilai post-test (kemampuan akhir) IPS antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis post-test didukung dengan uji-t dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih efektif ditinjau dari hasil belajar dari pada pembelajaran IPS tanpa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw

- Christinaningsih, Agata Asther Sulistari, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW .Entri efektivitas model pembelajaran kooperatif Numbered Head Together (NHT) dan hasil belajar Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui yang dilihat dari adanya perbedaan rata-rata pretest dan posttest. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis Pre-Experimental dengan variabel terikat hasil belajar matematika dan variabel bebasnya adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) . Penelitian Pre Eksperimen ini menggunakan desain One-Group Pretest Posttest Design. Subjek penelitian sebanyak 27 siswa, yaitu 15 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Data yang terkumpul dari hasil pretest dan posttest dilakukan uji t dengan bantuan SPSS Windows Version 16.

Selanjutnya dicari taraf signifikansi atau probabilitas [Sig.(2-tailed)] dengan $t_{\pm} = 0,05$ dan menganalisis t hitung dengan mencari t tabel menggunakan Tabel t. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT) efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Kanisius Jimbaran Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2011/2012. Model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT) dikatakan efektif dikarenakan terdapat perbedaan rata-rata antara nilai pretest yaitu 60.29 dan posttest yaitu 79.85. Hal ini diperkuat dari hasil signifikansi atau probabilitas $0,05 > 0,000$ dan uji beda t hitung lebih besar dari t tabel ($16.015 > 2.052$). Model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT) perlu diterapkan pada pembelajaran lain.

C.Kerangka Berfikir

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan dengan yang lainnya. Pemilihan model, strategi, pendekatan, serta teknik pembelajaran merupakan suatu hal yang utama. Pemilihan model pembelajaran yang tepat pada saat proses pembelajaran sangatlah diperlukan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan harus dapat mengaktifkan siswa dengan baik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Melalui peran aktif siswa selama

proses pembelajaran diharapkan siswa belajar tidak hanya melalui hafalan dan dari apa yang diberikan oleh guru, tetapi siswa dapat mencari sendiri dan bahkan dapat mengkonstruksi pengetahuan yang telah didapatkan dengan materi yang disampaikan guru. Dalam proses pembelajaran IPS di kelas VIA dan VIB SD Negeri Ngrukeman, guru baru menggunakan model konvensional.

Salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan berbagai variasi model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran di mana peserta didik pada kelompok saling membantu dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran yang pelaksanaannya memecahkan masalah dengan cara belajar mandiri. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengelola informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi, serta menjalin interaksi yang menyeluruh. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Model pembelajaran lain yang dapat meningkatkan ketrampilan kelompok yaitu Numbered Heads Together, tidak berbeda jauh dengan model Kooperatif tipe Jigsaw bahwa model pembelajaran Numbered Heads Together ini juga model pembelajaran yang dapat meningkatkan kerjasama kelompok dan juga melatih jiwa sosialisasi dalam kelompok.

Melalui kedua model pembelajaran kooperatif tersebut akan diketahui perbedaan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran tipe Numbered Heads Together.

D.Perumusan Hipotesis

- Terdapat perbedaan anatara model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan model kooperatif tipe Numbered Heads.
- Model pembelajaran kooperatif Jigsaw lebih baik digunakan dalam pembelajaran IPS dari pada model pembelajaran Numbered Heads Together.

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2001:114) penelitian ini merupakan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan

metode eksperimen Quasi Experimental Design. Desain ini tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu KE (Kelas Eksperimen) dan KK (Kelas kontrol).

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama empat bulan, mulai bulan Mei 2016 sampai dengan Agustus 2016. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SD Ngrukeman di Kecamatan Kasihan Bantul.

C. Variabel/Parameter Penelitian

1. Variabel independent atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Jigsaw (X_1) dan model pembelajaran Numberhead To Gether (NHT) (X_2).
2. Variabel dependent atau variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (Y1).

D. Metode Penentuan Subjek

1. Populasi
Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas paralel yaitu kelas VI SD Ngrukeman Kecamatan Kasihan dengan jumlah 53 siswa.
2. Teknik Pengambilan Sampel
Sugiyono (2013: 124), "Teknik pengambilan sampel menggunakan metode purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel secara sengaja". Perlakuan terhadap sampel adalah sebagai berikut: a). Dipilih kelas sebagai kelompok eksperimen. Untuk selanjutnya kelompok ini disebut kelas A1. b). Dipilih kelas sebagai kelompok kontrol. Untuk selanjutnya kelompok ini disebut kelas A2.

E. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

1. Tes
2. Dokumentasi

F. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes
Arikunto (2010:17) tes adalah "serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok".
 - a. Pre-test
 - b. Post-test
2. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan adalah dokumentasi bentuk gambar foto kegiatan.

G. Uji Coba Instrumen

1. Uji validitas
Menurut Sugiyono (2012:363) "validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti".
2. Uji Reliabilitas
Menurut Sugiyono (2012:364), "realibilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan". Setiap alat ukur seharusnya mempunyai kemampuan untuk memberikan hasil pengukuran yang konsisten.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan menggunakan bantuan komputer dengan program SPSS ver.16.0.

1. Statistik deskripsi
2. Uji Persyarat
 - a. Uji Normalitas
 - b. Uji Homogenitas
3. Uji Hipotesis

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Prestasi belajar IPS pada kelas eksperimen meningkat setelah dilakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest siswa yang mengalami peningkatan dibandingkan rata-rata pretest siswa. Nilai rata-rata posttest siswa meningkat dari 30,25 pada saat pretest menjadi 83,58 pada saat posttest.

Prestasi belajar IPS pada kelas kontrol meningkat setelah dilakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Heads Togeth. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest siswa yang mengalami peningkatan dibandingkan rata-rata pretest siswa. Nilai rata-rata posttest siswa meningkat dari 32,56 pada saat pretest menjadi 75,12, pada saat posttest.

Sesuai yang diungkapkan Lie, 2008: 55 "Prestasi belajar siswa dapat meningkat menggunakan model pembelajaran Jigsaw karena dengan model pembelajaran tersebut siswa belajar dalam

suasana yang menyenangkan dan lebih bermakna”

Dilihat dari besarnya rata-rata nilai pretes prestasi belajar IPS dapat diketahui bahwa rata-rata nilai pada kelas eksperimen lebih kecil dari nilai kelas kontrol. Jika dilihat dari rata-rata nilai postes diketahui bahwa rata-rata nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai kelas kontrol. Hal ini berarti bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih baik dari pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Heads Together.

Sebelum peneliti memberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang berupa uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua kelas untuk mengetahui data kedua kelas normal dan homogen. Berdasarkan uji normalitas prestasi belajar IPS pada tahap pretest eksperimen menunjukkan nilai sig 0,087 dan pretes kontrol 0.200 lebih besar dari nilai alpha yang ditentukan yaitu 5% atau 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

Berdasarkan uji homogenitas terhadap pretest IPS siswa tingkat signifikansi pada kedua kelas adalah 0,498 yang berarti nilai sig pada kedua kelas lebih dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 5% (0,05) sehingga H_0 diterima berarti varians dari kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen artinya tidak ada perbedaan varians dari kedua kelompok.

Sebelum diberikan perlakuan juga dilakukan uji t pertama, berdasarkan uji t sebelum perlakuan maka didapatkan nilai sig 0.398 > 0.05 yaitu lebih dari alpha yang ditentukan maka H_0 diterima dengan kesimpulan tidak ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat dilakukan uji t kedua. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai t sebesar 2.470 dengan tingkat signifikansi 0,017 yaitu lebih kecil dari 0,05 Sig. sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan Numbered Heads Together terhadap prestasi belajar IPS. Jadi hipotesis yang diajukan peneliti diterima

Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih efektif dari pada model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Heads Together dalam meningkatkan prestasi belajar IPS siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest IPS pada siswa kelas VIA yang lebih tinggi dari siswa kelas VIB. Nilai rata-rata posttest prestasi IPS kelas VIA sebagai kelas eksperimen sebesar 83.58, sedangkan kelas VIB sebagai kelas kontrol 75.12. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih efektif dibandingkan dengan model kooperatif tipe Numbered Heads Together jika dilihat dari pelaksanaan pembelajaran, dalam kegiatan pembelajaran Jigsaw siswa lebih mendalami materi ketika siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya dan mengikuti penjelasan dari guru karena sebelumnya mereka telah belajar sendiri. Dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran Numbered Heads Together, pengetahuan terhadap materi terbatas karena siswa cenderung bosan mendengarkan penjelasan dari guru dan disaat pertanyaan diajukan dengan keterbatasan waktu tidak semua siswa mendapat giliran.

Berdasarkan hasil pembahasan diatas, seperti yang dikemukakan oleh Ahmad Susanto, (2014: 244-247). Bahwa pembelajaran Jigsaw menjadikan setiap siswa untuk meningkatkan rasa tanggung jawab secara mandiri dan saling memberitahu terhadap kelompoknya, pembelajaran jigsaw deikemas dala kegiatan yang mendorong siswa aktif selama proses belajar mengajar dan mendorong anantara anggota kelompok mencapai kedewasaan berfikir yaitu saling memberi tahu sesama anggota kelompoknya.

DAFTAR PUSTAKA

Agata, 2012. *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kanisius Jimbaran Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang*. Disertai Tidak Diterbitkan. Semarang: Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

- Aqib, Z. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Aastrawan, 2012. "Penerapan Model Kooperatif Tipe NHT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SDn 3 Tonggolobibi". *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 3 No. 4 ISSN 2354-614X. <http://jurnal.untad.ac.id>, diunduh 13 september 2016.
- Dadang, 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Mi Miftahul Huda Bacem Sutojayan Blitar*. Disertai Diterbitkan. Blitar: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Fathurrohman, M.2012. *Belajar Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional*.Yogyakarta: Teras.
- Gunawan, R. 2011. *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hanafi, Jamaludin, dan Hasdin. 2013. "Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SD Inpres Salabenda Kecamatan Bunta". *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 4 No. 11. ISSN 2354-614X. <http://portalaruda.org>, diunduh 11 September 2016.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Lie. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Mulayasa, E. 2009. *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi, dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, A.2014. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Maguwoharjo: AR-RUZZ Media.
- Sudjana, N. 2013. *Penilaian Hail Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2014. *Pengembang Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syah, M. 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tasrif. 2008. *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Genta Press.
- Teguh. 2015. *Efektivitas Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV Sdn Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta*, Disertai Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.